

Projet HES d'été Pixel Dunker	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7	Semaine 8	Semaine 9	Semaine 10	Semaine 11	Semaine 12	Semaine 13	Semaine 14	Semaine 15
	18.10.21 - 24.10.21	25.10.21 - 31.10.21	01.11.21 - 07.11.21	08.11.21 - 14.11.21	15.11.21 - 21.11.21	22.11.21 - 28.11.21	29.11.21 - 05.12.21	06.12.21 - 12.12.21	13.12.21 - 19.12.21	20.12.21 - 26.12.21	27.12.21 - 02.01.22	03.01.22 - 09.01.22	10.01.22 - 16.01.22	17.01.22 - 23.01.22	24.01.22 - 28.01.22
PRISE EN MAIN															
Prise en main des scènes Unity du précédent projet	<div></div>	<div></div>													
Désactivation du déplacement joystick	<div></div>	<div></div>													
Déplacement via GPS testé et opérationnel	<div></div>	<div></div>													
Réduction de la taille des immeubles et modif. de la caméra		<div></div>	<div></div>	<div></div>											
Prise en main du script PHP et du système postman			<div></div>	<div></div>	<div></div>										
Prise en main de la base de données				<div></div>	<div></div>	<div></div>									
Recherche sur l'API des points d'intérêts (API Google)				<div></div>	<div></div>	<div></div>									
Création ou récupération du modèle des points d'intérêts (3D)				<div></div>	<div></div>	<div></div>									
Intégration de l'API et des points d'intérêts (API et 3D)					<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>							
Changement du personnage principal par un modèle plus complet						<div></div>	<div></div>	<div></div>							
JEU															
Implémentation du système de temps (hors jeu)						<div></div>	<div></div>	<div></div>							
Implémentation du système de ressources						<div></div>	<div></div>	<div></div>							
Gestion des sauvegardes						<div></div>	<div></div>	<div></div>							
Implémentation des bases pour les unités						<div></div>	<div></div>	<div></div>							
Implémentation du GameManager						<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
INTERFACE UTILISATEUR															
Implémentation du menu principal							<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>				
Implémentation du menu des ressources							<div></div>	<div></div>		<div></div>		<div></div>	<div></div>	<div></div>	
Implémentation du menu des unités							<div></div>	<div></div>							
Implémentation du menu du château								<div></div>	<div></div>	<div></div>					
Implémentation de l'interface du point d'intérêt									<div></div>	<div></div>			<div></div>	<div></div>	
POINTS D'INTÉRÊTS															
Implémentation de l'interaction										<div></div>	<div></div>			<div></div>	<div></div>
Implémentation du drop des ressources											<div></div>			<div></div>	<div></div>
Implémentation du système de recrutement											<div></div>	<div></div>			
CHÂTEAU															
Création de la scène du château											<div></div>	<div></div>		<div></div>	
Gestion de la caméra											<div></div>	<div></div>			
Implémentation de l'entrée et de la sortie de la scène via le menu												<div></div>	<div></div>	<div></div>	
Implémentation de l'amélioration du château													<div></div>	<div></div>	<div></div>
UNITÉS															
Implémentation de caractéristiques														<div></div>	
Implémentation de la montée de niveau et amélioration														<div></div>	
Implémentation de la gestion des unités (Nom, etc)														<div></div>	
ARÈNE															
Placement des arènes														<div></div>	
Implémentation du combat passif														<div></div>	<div></div>
Système de récompense															<div></div>
ADMINISTRATIF															
Test et correction de bugs / pofinage															<div></div>
Montage / tournage vidéo															
Journal de travail	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Temps prévu															
Temps effectif															
Deadlines															